



Dies ist eine Leseprobe der Hobbit Presse. Dieses Buch und unser gesamtes Programm finden Sie unter [www.hobbitpresse.de](http://www.hobbitpresse.de)

*Für Joachim, Ramona und alle,  
die in vergessenen Stollen schürfen*

Christian von Aster, geboren 1973, studierte Germanistik und Kunst, um sich schließlich Bühne, Film und Schreiben zuzuwenden. Neben seinen Fantasybüchern ist er auch mit seinen Lesungen, die gleichermaßen die Gothic- wie Phantastikszene begeistern, einem großen Publikum bekannt. Außerdem betreibt er die Berliner Lesebühne »Das Stirnhirnhinterzimmer«. Christian von Aster wurde 2012 mit dem SERAPH-Preis ausgezeichnet.

Christian von Aster

DAS  
ABARTIGE  
ÄRTEFAKT

Die große  
Erzferkelprophezeiung 2

Klett-Cotta

Hobbit Presse  
www.hobbitpresse.de  
2020 by J. G. Cotta'sche Buchhandlung  
Nachfolger GmbH, gegr. 1659, Stuttgart  
Alle Rechte vorbehalten  
Printed in Germany  
Cover: Birgit Gitschier, Augsburg  
unter Verwendung eines Fotos von © Federico Musetti  
Gesetzt von C.H.Beck.Media.Solutions, Nördlingen  
Gedruckt und gebunden von CPI – Clausen & Bosse, Leck  
ISBN 978-3-608-98364-7

*Dem Zwerg in uns allen*



## Prolog

Als das Tor seiner Höhle sich hinter ihm schloss, hatte der Alleroberpriesterlichste, der geistliche Führer der gesamten Zwergenheit und die Stimme der Götter, das Gefühl, dass das Eherne Imperium längst untergegangen war.

Hängenden Hauptes zog er sein rituelles Gewand aus und legte es auf die marmorne Kommode. An den darüber befindlichen Haken hängte er seinen ausladenden Zeremonienhelm, an dem zwei Dutzend stählerne, auf Hochglanz polierte Wurzeln funkelten, welche die Verbundenheit des Ehernen Volkes mit den Felsen symbolisierten.

Außerdem waren auf dem Helm die Stammeszeichen der vier ehrbaren Häuser zu erkennen: Feuer, Erde, Fels und Stahl, sowie das Zeichen des Großen Verwalters, das Hammerzepter. Der Höchste der Hohen griff nach einem schlichteren Helm und schlurfte im matten Licht der leise summenden Leuchtkäfer zu seinem Lager hinüber.

Die Zwerge hatten geglaubt, dass ihr glorreiches Volk das Schlimmste überstanden hätte, dass sie dem Schicksal ein Schnippchen geschlagen, das Übel abgewendet und die große Erzferkelprophezeiung Lügen gestraft hätten. Ihnen war das Ende von allem, jedem und dem Rest vorausgesagt worden. Eine Prophezeiung aus alten Tagen, düster und allgegenwärtig, der zufolge das Zusammentreffen des Zwergs, der kein Bier trinkt, mit jenem, der das Licht der Gänge mit gol-

denen Zähnen erblickt hatte, und die Wiederkehr der totgeglaubten schwarzen Splitterspinne das unwiederbringliche Ende des Ehernen Imperiums verheißen sollte.

Das Eherne Volk hatte dieser Bedrohung ins Auge gesehen, und es hatte sie überstanden. Mithilfe des Schicksalszwerge hatten die Zwerge eine Verschwörung gigantischen Ausmaßes und die Machtergreifung des Überzwerge vereitelt. Gemeinsam hatten sie den Untrunkenen und den Goldbezahnten überwunden.

Der Preis aber war hoch gewesen: Seit dem Tod ihrer Frauen vor vielen hundert Jahren gab es ohnehin nur noch wenige zwergische Nachkommen, doch durch die Verschwörung der Sektierer waren sie noch weiter dezimiert worden. Die Zahl der stählernen Eier, aus denen die Zwerge zu schlüpfen pflegten, war inzwischen auf jämmerliche vierhundert geschrumpft. Und nach diesen letzten Schlüpflingen würde das glorreiche Eherne Imperium seinem unausweichlichen und endgültigen Ende gegenüberstehen.

So viel Wahrheit hatten die Worte des Großen Erzferkels tatsächlich enthalten. Der Untergang war zwar nicht gekommen, aber dafür hatte er begonnen.

Das Erbe der Zwerge war jedoch nur ein Teil des Preises gewesen, den sie hatten zahlen müssen. Ein anderer hatte den Höchsten der Hohen ungleich härter getroffen: Stets war er die Verbindung der Zwerge zu ihren Göttern gewesen. Mithilfe des Olms und des Orakels hatte er den Willen der Gottzwerge ergründet und ihn dem Ehernen Volk zum Ende jeder Audienz des Großen Verwalters kundgetan. In der Halle der Helme

hatten die Zwerge vor ihm gekniet und ehrfürchtig gelauscht, waren willige Werkzeuge in den Händen der Götter gewesen ...

Doch der Olm war, wie alle anderen seiner Art, der Verschwörung des Neuen Stahls zum Opfer gefallen und hatte sein Ende zwischen den Kiefern einer schwarzen Splitterspinne gefunden. Seitdem schwieg das Orakel. Die Götter waren von ihren Kindern getrennt worden. Sie waren verstummt. Und der Allerhöchste vernahm nicht länger ihre Botschaft ...

Jetzt beherrschten Zweifel sein Leben. Schicht um Schicht hatte er ins Dunkel gelauscht und auf ein Zeichen der Gottzwerge gehofft.

Vergeblich.

Die Götter hatten ihn verlassen.

Das Orakel war verstummt, und er selbst war nutzlos geworden. Sein Erscheinen am Ende der Audienz des Verwalters, zu der sich das gesamte Eherne Volk am Fuß des schwarzen Thrones versammelte, war ein bloßer Abglanz dessen, was einst gewesen war. Noch immer trug er die rituellen Gewänder und den Zeremonienhelm, und sein zweibeiniges Gedächtnis folgte ihm wie eh und je, um sich alles einzuprägen, was seinem Herrn von Nutzen sein konnte. Das Eherne Volk pries und verehrte den Höchsten der Hohen nach wie vor. Für sie war er noch immer die Stimme der Gottzwerge und in ihren Ohren waren seine Worte noch immer die der Götter. Ihm selbst jedoch war schmerzhaft bewusst, dass er inzwischen keine andere Aufgabe mehr hatte, als die Entscheidungen des Großen Verwalters abzunicken.

Einst hatten der Verwalter und er Seite an Seite über

das Eherne Volk geherrscht, waren zusammen die Faust und die Stimme der Götter gewesen.

Nun aber war es bloß noch die Faust, die sprach, und die Stimme musste sich ihr beugen.

Und darum hatte der Alleroberpriesterlichste, als er nach der Audienz in seine Höhle zurückkehrte, das Gefühl, als sei das Eherne Imperium längst untergegangen.

Er hatte seinen Sinn und seine Bestimmung verloren, war wertlos geworden, ein leerer Stollen, ein nacktes Stück Fels, aus dem alles Bedeutsame herausgebrochen zu sein schien.

»Herr?«

Der Höchste schrak aus seinen Gedanken hoch.

Hinter ihm stand sein zweibeiniges Gedächtnis und reichte ihm demütig seinen Tabaksbeutel und die Pfeife.

Ein Lächeln stahl sich unter seinen Bart. Doch es war ein bitteres Lächeln. Der letzte Trost eines Nutzlosen.

Seit dem Verstummen der Götter hatte der höchste der Priester begonnen, in den dunklen Stunden eine Mischung aus Bleichbrand, Schattenknorpel und Käferkopf zu rauchen, die gemeinhin als *Steinschmauch* bekannt war. Während Bleichbrand in der zwergischen Medizin Verwendung fand, war Schattenknorpel ein Rauschkraut und Käferkopf das beste Mittel, um ein Tier mittlerer Größe einzuschläfern. Der Mischung sagte man nach, dass sie einen Zwerg die Seele des Steins lehrte. Schlussendlich bedeutete das nichts anderes, als dass einer, der sie rauchte, in der Ecke lag und nichts mehr tat, dachte oder wollte.

Der Große Verwalter duldete nicht nur, dass sein höchster Priester regelmäßig unter diesem Rauch versteinerte, sondern *schickte* ihm diesen Tabak sogar. Der Steinschmauch war ein Geschenk. Gemischt im Auftrag des Verwalters von keinem Geringeren als Staubboldt Stockbruch, dem obersten Rauchmeister der Zwerge. Der Allerüberhöchste war seinem Herrn dankbar für diese Ahnung steinernen Friedens, die ihn vergessen ließ, was aus ihm geworden war: der Schoßkäfer des Großen Verwalters ...

Die Drogen waren das Einzige, was den alten Priester noch aufrechthielt.

Schweigend nahm er seinem Gedächtnis Pfeife und Tabak aus der Hand. Er spürte das Alter, wie nur ein Tausendjähriger es konnte. Den Gram, den nur einer kannte, der die Götter sprechen und verstummen gehört hatte.

Mit zitternden Fingern versuchte der Priester, den Steinschmauch in die Pfeife zu stopfen, doch sie entglitt ihm, fiel zu Boden und zersplitterte in tausend Stücke.

Die Augen des Alten füllten sich mit Tränen.

Sein Gedächtnis eilte zu einem Regal, holte eine neue Pfeife hervor, stopfte sie und reichte sie seinem Herrn mit gesenktem Bart.

»Ich habe mir erlaubt, Herr, Euch heute für den Geschmack noch ein wenig Gottkraut in den Tabak zu mischen.«

Der Hohepriester war tief gerührt. Gottkraut war überaus selten und wuchs schon lange nicht mehr in den Grenzen des Imperiums. Man sagte ihm geheimnisvolle göttliche Kräfte nach. Das Gedächtnis war

wahrlich der treueste Zwerg, den ein Hohepriester sich wünschen konnte. Mit tränennassen Augen griff der Alte nach der Pfeife und nahm dankbar einen Zug.

Sein Gedächtnis verneigte sich, wandte sich ab und kehrte die Reste der geborstenen Pfeife zusammen. Dann schüttete es sie in einen nahen Unratschacht\* und zog sich schweigend in seine Ecke zurück.

Der Allerpriesterlichste sog den bitteren Rauch tief in seine Lungen. Wahrhaft, das Gottkraut gab der Mischung einen noch angenehmeren Geschmack. Ein dünner Schleier legte sich über seine Augen, als der Bleichbrand den Weg in sein Blut fand.

Den Rest Rauch blies er in die Luft hinaus, und im Licht der Käfer schien es für einen Moment, als würde sich der Rauch mit seinem weißen Bart mischen. Träge ließ der Höchste sich in die dunkelbraunen Käferleder-kissen sinken, um die wilden Visionen zu genießen, die der Schattenknorpel hervorrief, danach den schweren Schlaf des Käferkopfes und schließlich das Wesen des Steins selbst.

Er lehnte sich in die Kissen und schloss die Augen. Der herbe Duft gegerbter Käferhaut mischte sich mit dem strengen Geruch des Steinschmauchs, und der Höchste war nur allzu bereit, ein weiteres Mal Stein zu werden.

\* Unratschächte waren eine Einrichtung, die der Große Verwalter im basaltenen Zeitalter infolge übermäßiger Verunreinigung der Gänge anlegen ließ. Dabei handelt es sich um enge Schächte speziell zur Müllentsorgung, die senkrecht hinab in die Magmakavernen führten. Nach einigen tragischen Vorfällen wurde kleineren Zwergen davon abgeraten, sich während einer Schlägerei in der Nähe eines Unratschachtes aufzuhalten.

Oder besser, er glaubte, es zu sein.

Denn was folgte, waren keineswegs die wirren bunten Bilder des Schattenknorpels. Und auch nicht die Allmachts- und Gewaltfantasien, die manchmal mit dem Konsum von Bleichbrand einhergingen.

Zumindest nicht nur.

Das, was folgte, war etwas, wofür der Alleroberpriesterlichste keineswegs bereit war. Kurz bevor der von Rauschkraut durchdrungene Schlaf ihn mit samtener Schaufel vom Boden heben konnte, glaubte er plötzlich, eine leise Stimme zu vernehmen.

»Na, das wurde ja auch Zeit, verdammte Axt noch eins!«

Ohne die Augen zu öffnen, runzelte der Priester die Stirn. Gesehen hatte er während seiner Pfeifenstunden inzwischen so ziemlich alles. Tanzende Felsen, schwimmende Steine, sogar fliegende Käferlederkissen.

Akustische Halluzinationen aber waren etwas Neues. Die Stimme räusperte sich.

»Mach die Augen auf, Alter! Denn wenn du mich für eine Halluzination hältst, dann muss ich womöglich noch mal hundert Jahre warten! War schwer genug, bis hierher zu kommen. Jetzt versau es nicht!«

Verstört öffnete der Höchste der Hohen seine schweren Lider und blinzelte ins Zwielflicht der Höhle. Leise summten die Käferleuchten an der Wand. In ihrem sanften grünen Licht konnte er nichts erkennen. Gerade wollte er die Augen wieder schließen, als die Stimme von Neuem ertönte.

»Hervorragend. Das ist doch mal ein Anfang. Nun steh auf und komm her, Alter. Muss ja nicht jeder wis-

sen, was wir zu bereden haben. Eins sag ich dir, wenn du jetzt einschläfst, dann werde ich echt sauer!«

Der Höchste erhob sich vorsichtig. Ungläubig blickte er sich um. Sein Gedächtnis hockte auf seinem angestammten Platz in der Ecke, wo es sich alle bedeutensamen Ereignisse der vorangegangenen Schicht einprägte, die der Höchste sich würde merken müssen.

Der Alte musterte sein Gedächtnis eingehend. Aber es schien nichts gehört zu haben. Konnte es tatsächlich sein, dass nur er diese Stimme zu hören vermochte?

Mit zittrigen Knien stand der Priester von seinem Lager auf.

»Hier drüben. Ach verdammt, es hätte doch weniger Bleichbrand sein sollen. Wenn du jetzt umkippst, bekommst du Ärger, das kannst du mir glauben!«

Der Ursprung der Stimme befand sich direkt vor ihm.

Aber da war nichts. Er sah nur die massive, marmorne Ablage seines Zeremoniengewandes. Darüber hing, an einem eisernen Haken, so wie er ihn aufgehängt hatte, sein Zeremonienhelm, den er jedoch nur undeutlich erkennen konnte. Er rieb sich die Augen, um besser sehen zu können. Die Stimme kam eindeutig von woanders.

»Hallo? Hier, direkt vor dir. Jetzt mach die Augen auf, du bröselblöder Weichbart! O verdammt, bist du zugehörnt, schau dir bloß mal deine Pupillen an ...«

Und dann sah er es.

Oder besser gesagt, *ihn*.

Einen unscheinbaren, viereckigen roten Stein mit eigentümlich rauer Oberfläche, der in der Kapuze sei-

nes Zeremonienumhangs lag. Verwundert beugte sich der Hohepriester darüber.

»Nun schau nicht so. Ich weiß, ich bin bloß ein Stein. Für mehr hat es eben nicht gereicht. War auch so schon schwer genug. Aber ich habe dich ja trotzdem gefunden. Also, hör mir zu, denn wenn dein Rausch verfliegt, wirst du mich gar nicht mehr verstehen ...«

Einen Moment lang betrachtete der Höchste der Hohen den steinernen Würfel ungläubig. Dann schaute er noch einmal zu seinem Lager hinüber, um sich zu vergewissern, dass all das kein Irrtum war und er nicht vielleicht doch noch dort lag.

Das war jedoch nicht der Fall, weshalb er sich schließlich dazu durchrang, den Stein anzusprechen.

»Wer ... wer bist du?«

Der Stein stöhnte leise auf.

»Zwerg, wir haben keine Zeit für so etwas. Ich bin das, was war und was sein wird. Ich bin die Essenz des Steins und der Felsen, jener, der über dem steht, der über allen steht. Ich bin das Sein und das Werden, der Hammer, der Amboss und die Wahrheit. Fertig.«

Ein eisiger Schauer lief dem Höchsten der Hohen über den haarigen Rücken. Innerlich frohlockte er. Die bunten Schleier des Rauschkrauts rissen auf und machten einer klaren Gewissheit Platz. Einer wohligen, wahrhaftigen Gewissheit. Denn die Worte des Steins waren eindeutig. Es war das Marmorne Mantra!

Und das ließ nur einen Schluss zu ...

Er sprach mit dem Ewigen Schmied selbst!

Dass er den Stein verstand, konnte nur an einem liegen: dem Gottkraut! Es war das Einzige, was heute anders war als sonst. Das Einzige, was diese Pfeife von

zahllosen vorangegangenen unterschied. Er musste so viel wie möglich davon beschaffen. Denn wenn es ihn tatsächlich mit dem Ewigen Schmied sprechen ließ ... Der Stein wurde ungeduldig.

»Reicht das? Können wir endlich anfangen?«

Zitternd sank der Priester vor dem Stein auf die Knie, während dieser fortfuhr: »Gut. Als Erstes brauchen wir eine Prise Fieskies. Dann müssen wir einen Zwerg namens Lehmstich warnen, um einen Meisterdieb in den Kerker zu bringen. Und dann werden wir etwas Hilfe benötigen, um ihn dort wieder herauszuholen.«

Der Höchste der Hohen rang die Hände, und nun waren es Tränen der Dankbarkeit, die ihm in die Augen traten. Er hatte die Worte des Steins vernommen, auch wenn er sie nicht verstanden hatte. Doch ungleich wichtiger war, dass der Stein das Mantra gesprochen hatte! Das Marmorne Mantra. Die einzigen überlieferten Worte des Ewigen Schmieds, des ältesten aller zwergischen Ahnherren.

Die Götter waren zurückgekehrt.

Und sie sprachen zu ihm!



## KAPITEL I

*In dem einige Steinschlinger den Geist aufgeben,  
alles etwas teurer wird als erwartet und außerdem ein  
paar Fallen ausgetrickst werden*

**B**ragk Nattergriff drehte den Kopf und warf einen Blick auf die kleine Sanduhr, die in einem Metallgestell an seinem Handschuh hing. Während die letzten Körnchen durch die Verengung in ihrer Mitte rieselten, hielt er den Atem an und drückte sich, nur von vier Steinschlingern gehalten, enger an die kalte Decke des Ganges. Die Mäuler der augenlosen Käfer hafteten fest am Fels.

Dann, genau in dem Moment, als die Sanduhr abgelaufen war, tauchten unter ihm zwei bewaffnete Zwerge auf. Sie durchschritten den Gang und verschwanden wenig später hinter der nächsten Biegung, ohne ihn bemerkt zu haben.

Der Meisterdieb atmete auf und drehte die Sanduhr um. Die Wachen waren Mitglieder der Freiwilligen Felswehr. Seit die Stählerne Garde, ihre ehrenvollen und ruhmreichen Vorgänger, im Zuge einer heimtückischen Verschwörung ausnahmslos ums Leben ge-

kommen war, hatte sich einiges geändert. Nun patrouillierte als neue Leibgarde des Großen Verwalters die Freiwillige Felswehr in den Gängen des Ehernen Imperiums. Verbissene Zwerge, Angehörige aller ehrbaren Stämme, bereit, alles zu tun, um jede erdenkliche Bedrohung vom Ehernen Imperium und seinem Herrn abzuwenden. Zumindest theoretisch. Sie waren auf der Suche nach Möglichkeiten, um sich zu beweisen. Und da wäre ihnen ein diebischer Zwerg gerade recht gekommen.

Es würde nicht leicht werden, sie zu umgehen.

Unter den Stählernen Garden hatte Nattergriff Helfer gehabt. Er hatte sein erbeutetes Gold stets vorausschauend angelegt und jahrelang Informanten, Schlüsselschmiede und Wachtposten gleichermaßen gut bezahlt. Hier ein paar Kiesel Gold, dort ein Fässchen Feiertagsbier. Am Ende hatte mehr als die Hälfte der Gardisten in seiner Schuld gestanden. Ohne dass sie voneinander gewusst hätten. Und dann, mit einem Schlag, war alles vorbei gewesen. Mit einem Schlag waren sie alle in die Hohe Höhle eingezogen,\* um dort fortan ihr Bier mit den Göttern zu trinken.\*\*

Kürzlich hatte er noch einmal nachgerechnet, was ihn dieser Spaß über die Jahre gekostet hatte. Das Ergebnis war alles andere als vergnüglich gewesen. Vor

\* Die gesamte Stählerne Garde erlag bei einem tückischen Pfeifenrauchanschlag der Niedertracht des Neuen Stahls (s. Bd. 1 *Zwerg und Überzwerg*).

\*\* Die Hohe Höhle, auch Bartparadies oder Nachtodrinkhalle genannt, ist der Ort, an den die Seele eines Zwergs nach seinem Tod gelangt, und der einzige, an dem das Bier der Götter aus einem unerschöpflichen Fass fließt.

allem für einen Zwerg, der es gewohnt war, Kosten und Nutzen gegeneinander abzuwägen.

Er hatte geflucht. Laut und viel. Und schließlich war er zu einem Schluss gekommen: Wenn er selbst einmal den Weg alles Zwergischen beschritt und in die Hohe Höhle einging, dann würde er bei den Stählernen Garden jeden Gefallen einfordern, den er ihnen je getan hatte. Mit Zins und Zinseszins. In welcher Währung auch immer.

Inzwischen hatte Nattergriff sich wieder auf seine eigentlichen Fähigkeiten besonnen. Denn im Leben eines Meisterdiebs war Bestechung allenfalls das Gewürz in der Pilzsuppe.

Das eiserne Stemmeisen der Bestechung hatte ihm so viele Türen und Truhen geöffnet, dass er darüber beinahe die Handhabung seiner Nachschlüssel verlernt hatte. Dabei dauerte es verdammt lange, bis man eine Schlüsselschrecke so weit trainiert hatte, dass sie mit ihren Beinchen ein Schloss zu knacken vermochte. Als er sie jetzt nach langer Zeit hervorgeholt hatte, war die Hälfte seiner Schlüsselschrecken verhungert gewesen, und die restlichen hatten versucht, ihn zu beißen.

Vielleicht war es gut, dass er sich wieder einmal auf seine Fingerfertigkeit verlassen musste. Denn tatsächlich war er sogar ein wenig fett geworden. Einige seiner meisterhaften Verkleidungen waren ihm inzwischen zu eng, und das Kissen, das er für das Kostüm *Fetter Zwerg* gebraucht hatte, musste bloß noch halb so groß sein. Den Rest übernahm sein eigener Bauch.

Zumindest sein Felsnesselumhang passte noch. Der grobe Stoff war im Zwielflicht der Gänge die bestmögliche Tarnung. Er wirkte wie grober, unbehauener Fels

und gestattete es seinem Träger, zu einem Teil der Wände zu werden.

Der Meisterdieb schaute auf die Sanduhr. Bis zur Rückkehr der Patrouille blieben ihm noch ein paar Schläge Zeit. Er schloss die linke Faust fester um den kalten Körper des Steinschlingers. Mit einem leisen Ploppen löste sich sein rundes, zahnloses Maul von der Felsdecke. Nattergriff schob den Arm nach vorn und drückte den dunkelblauen Käfer wieder an die Decke, wo dieser sich erneut festsaugte. An der Stelle, wo der Speichel des Tiers den Stein angelöst hatte, blieb nur ein leicht verfärbter Abdruck seines Mauls zurück.

Der Dieb bewegte zunächst den Steinschlinger in seiner rechten Faust, dann nacheinander die an seinen Füßen. Er hatte die Beine der Tiere mit dünnen, starken Lederschnüren sorgfältig an Handschuhen und Stiefeln festgeknotet, sodass sie sicher saßen. Auf die abgerichteten Steinschlinger, die er einstmals besessen hatte, hätte er sich in jeder Höhe verlassen können. Aber die waren fort gewesen, als er nach all der Zeit ihren Käfig geöffnet hatte. Sie hatten sich durch die Rückwand gefressen und waren einfach abgehauen.

Die ganze Bestecherei hatte ihn ziemlich aus der Übung gebracht. Er hatte die Leute immer nur bezahlt, anstatt sie auszutricksen. Dabei war er der Beste. Das sagte man jedenfalls allenthalben. Und wahrscheinlich stimmte es auch. Die Legenden zwergischer Meisterdiebe waren dünn gesät. Und von den wenigen, die kursierten, handelte der größte Teil vom großartigen Nattergriff, der sein Handwerk von keinem Geringeren als Schnappsagk Silberkies gelernt hatte, seinem Oheim, dem Vater aller Gauner, dem Ahnherrn des

Zwergischen Zwielijks.\* Silberkies zufolge unterschied ein Dieb sich kaum von einem ehrlichen Schürfb Bruder. Statt aus Felswänden baute er das Gold lediglich aus den Taschen seiner Mitzwerge ab, wofür es aber mindestens ebenso gutes Werkzeug, Talent, Geduld und Meisterschaft wie für ein ehrliches Handwerk brauchte. Sein Antrag, deshalb alle Gauner des Imperiums in einer ehrbaren Gilde zu vereinen, war beim Großen Verwalter allerdings auf taube Ohren gestoßen. Nicht zuletzt, weil Silberkies und seine Leute ihm kurz zuvor, während des smaragdnen Zeitalters, als Beweis ihrer Kunstfertigkeit die Insignien seiner Macht – die Krone vom Anfang der Zeiten, das Hammerzepter der Altvorderen und den Humpen der Götter – aus der innersten Schatzkammer gestohlen hatten.

Der Große Verwalter war davon so beeindruckt gewesen, dass er die Stählerne Garde ausgeschickt hatte, den bedingt geheimen Unterschupf der Diebe zu stürmen und das gesamte ehrbare Diebespack samt Silberkies in die Felsverließe von Vorrngarth zu werfen. Dort war Schnappsagk Silberkies irgendwann am graugrünen Bartspliss gestorben, und die restlichen Diebe, die noch am Leben waren, beschäftigten sich seit fünfhundert Jahren damit, die Schlösser ihrer Fußfesseln zu knacken.

\* Das Zwergische Zwielijks ist die Vereinigung, in der Schnappsagk Silberkies ursprünglich alle zwergischen Halunken organisierte, um mit ihnen ein höheres Ziel zu erreichen. Dazu gehörten Fälscher, Diebe und Schutzgolderpresser. Zum Zeitpunkt der hier aufgeführten Vorfälle unterstand die Vereinigung jedoch einem von Silberkies' Zöglingen, der einige Veränderungen vorgenommen hatte.

Bragk Nattergriff war damals nicht unter den Verdammten von Vorrngarth gewesen. Ebenso wenig wie sein Bruder Felsigk Klammgluth. Und das hatte nicht nur etwas mit Glück zu tun gehabt. Nattergriff war ein vorausschauender Zwerg, war es immer gewesen. Ebenso wie Klammgluth hatte er gewusst, was Silberkies und seinen Leuten drohte. Darüber aber sprach er nur ungern.

Zumal er ohnehin nur selten sprach. Und seltener noch ohne Verkleidung. Die meisten seiner wenigen Gespräche führte er als ein anderer. Denn er war der Zwerg mit den tausend Bärten, der Erste Erhabene Entwender, der beste Dieb des Ehernen Imperiums, eine lebende Legende.

Und er war fett geworden ...

Das merkten auch die Steinschlinger. Diese hier waren nicht ausreichend trainiert. Er hatte sie erst vor wenigen Schichten gefangen und sie noch nicht an sein Gewicht gewöhnen können. Ohne dass der Dieb ihn gedrückt hätte, löste sich einer der Käfer plötzlich mit leisem Schmatzen von der Decke und hing nunmehr leblos in der Hand des Meisterdiebs. Nattergriff presste einen kaum hörbaren Fluch zwischen den Zähnen hervor.

Aus dem angrenzenden Gang hörte er bereits die energischen Schritte der zurückkehrenden Felswehrgardisten. Er drückte sich eng an die Decke und versuchte, sich so leicht wie möglich zu machen. Doch es nutzte nichts. Im nächsten Moment hörte er ein schmatzendes Geräusch an seinem linken Fuß. Der zweite Steinschlinger hing schlaff von seinem Stiefel herab, sodass Nattergriffs Gewicht jetzt bloß noch

von den beiden übrig gebliebenen Tiere gehalten wurde.

Verzweifelt blickte sich der Dieb auf der Suche nach Halt um.

Mit einem leisen Ploppen löste sich der nächste Käfer. Nattergriff schloss die Augen. Dann folgte der letzte Steinschlinger dem Beispiel seiner Artgenossen, und der Meisterdieb stürzte in den Gang.

Als die beiden Felswehrgardisten hinter der Biegung ein lautes Rumpeln vernahmen, packten sie ihre Äxte fester und beschleunigten ihren Schritt.

Dies war womöglich der erste Ernstfall ihrer jungen Karriere, eine einmalige Möglichkeit, ihre Loyalität gegenüber dem Verwalter zu beweisen und sich ihren ersten Hammer zu verdienen. Und dazu waren sie nur allzu bereit. Die Felswehr war jung, und die Aufstiegschancen immens. Es brauchte Helden, Hauptmänner und Generäle. Da konnte es nicht schaden, sich ein wenig hervorzutun. Zumindest, solange es nicht allzu gefährlich wurde.

Als die beiden Zwerge nun in voller Rüstung und mit erhobenen Stahlschleudern\* um die Ecke bogen, hätten sie es sogar mit einer kleineren Übermacht von Trollen aufgenommen. Wenn die Trolle nicht allzu

\* Zwergische Schusswaffen, durch deren stählernen Lauf mithilfe von gasgefüllten Käfern Stahlkugeln auf den Gegner abgefeuert werden konnten. Stahlschleudern wurden ursprünglich in den Waffenkammern der Stählernen Garde aufbewahrt, durften nicht von volltrunkenen Zwergen und darüber hinaus nur im Kriegsfall benutzt werden. Erhob ein Zwerg eine dieser Waffen gegen einen Zwergenartigen, drohte ihm die sofortige Entzwerfung.

groß waren, jedenfalls. Die aber sollte ihnen nicht vergönnt sein.

Stattdessen fanden sie am Boden des Ganges den Kadaver eines riesigen geplatzten Rumpelkäfers. Das erklärte freilich den Lärm. Die Tiere brüteten ihre Nachkommenschaft im Inneren ihres Körpers aus und platzten, wenn diese schließlich schlüpfte, mit einem lauten Knall.

Das sah nicht nach einem Karriereschub aus.

Die beiden Gardisten verfluchten das Käferpack, schulterten ihre Äxte und setzten ihren Rundgang fort.

Eng an die Wand gepresst atmete Bragk Nattergriff unter seinem Felsnesselumhang auf. Der Trick mit dem toten Rumpelkäfer war einer der ersten, den er von Silberkies gelernt hatte.

Und da die Gardisten das tote Tier nicht weiter beachtet hatten, konnte er es nun wieder einsammeln und zurück in seinen Rucksack stopfen. Über kurz oder lang würde er allerdings einen neuen Käfer brauchen. Der hier hatte bloß noch vier Beine. Und wenn jemand genauer hinsah, konnte das schon gewaltige Probleme bereiten.

Hastig band der Meisterdieb die toten Steinschlinger von seinen Stiefeln und Handschuhen los und verstaute sie zusammen mit dem Rumpelkäferkadaver in seinem Rucksack.

Diebstahl bedeutete Investition. Da ließ sich nichts machen. Das war eines der ältesten Gesetze überhaupt.

Aber das, was ihn am Ende dieses Raubzugs erwar-

tete, war jeden erdenklichen Aufwand wert. Der große Borngroll. Der Kriegshammer des ersten Verwalters der Zwerghheit.

Sicher, im Vergleich zum Udenkbaren war es kaum mehr als eine Fingerübung. Das Udenkbare wartete am Grunde des Imperiums auf ihn, am Ende des Gemeinen Ganges, in der Kryptischen Kammer. Niemand außer ihm wagte es, dorthin vorzudringen. Denn er war der letzte wahre Meisterdieb des Imperiums.

Doch für die Herausforderung des Udenkbaren war er noch nicht bereit.

Heute würde er erst einmal den großen Borngroll stehlen, das vielleicht bedeutendste »Nachschlagewerk« der Zwergengeschichte. Hunderte Jahre hatte der Hammer als verschollen gegolten und war in Vergessenheit geraten, und nun hatte Nattergriff erfahren, wer ihn besaß: Khnarff Lehmstich, einer der drei Erzfürsten des Stahls, ein Sammler zwergischer Antiquitäten,\* der in seiner Schließhöhle allerlei Schätze vom Anbeginn der Zeiten aufbewahrte. Er tauschte gutes Gold gegen altes Gerümpel und galt bei den meisten Zwergen als verrückt.

Für einen Dieb wie Nattergriff aber war ein solcher Sammler vor allem praktisch. Man konnte bei ihm einen ganzen Haufen Zeug auf einmal mitnehmen. Wenn man erst drin war.

\* Um im zwergischen Sinne als Antiquität zu gelten, musste ein Gegenstand nicht bloß alt oder uralt sein, sondern tatsächlich unvorstellbar alt, was angesichts des Gedächtnisses und der hohen Lebenserwartung der Zwerge in den Begriffen von Nichtzwerge am treffendsten mit vollkommen unvorstellbar alt zu bezeichnen wäre.

Und das war wiederum alles andere als einfach. Denn aufgrund seiner guten Verbindungen zum Großen Verwalter wurde Lehmstichs Schatzkammer nicht nur von der Freiwilligen Felswehr bewacht, sondern war darüber hinaus mit einigen der besten Fallen gesichert.

Aber Bragk Nattergriff hatte im Laufe seines Lebens beinahe jede bekannte Falle kennengelernt. Sein Körper war eine Bibliothek der Narben, und auf seine verbliebenen acht Finger achtete er beinahe genauso gut wie auf sein Gold.

Beinahe. Der große Borngroll wäre ihm unter Umständen noch einmal zwei Finger wert. Oder zumindest einen ...

Nachdenklich betrachtete er seinen dreifingrigen rechten Handschuh, drehte dann die Sanduhr um, schulterte seinen Lederrucksack und schlich im Schutz der Felsnessel an der Wand entlang weiter.

Hinter der nächsten Biegung verjüngte sich der Gang und endete kurz darauf vor einer massiven, mit zwei Schlössern gesicherten Tür. Der Zugang zu Lehmstichs Schließhöhle.

Nattergriff eilte zur Tür und betrachtete die Schlösser. Hervorragend. Es war eine Schließvorrichtung aus dem porphyrenen Zeitalter, mindestens sechshundert Jahre alt. Der Verarbeitung nach wahrscheinlich von Eisengerbern hergestellt, die traditionellen Schlüssel schmiede des Großen Verwalters. Seit Generationen schmiedeten sie die Schlösser seiner Truhen, Türen und Schränke. Die Ungilde der Diebe hatte also genügend Zeit gehabt, ihre Schwächen herauszufinden. Nattergriff öffnete eine kleine Gürteltasche und zog

eine graugrüne Schlüsselschrecke\* hervor. Die Tiere waren schwer zu bekommen und noch schwerer abzurichten. Diese hier hatte ihn zwei Brocken Gold und ein gutes Dutzend Schichten Arbeit gekostet. Aber Diebstahl war eben Investition.

Als das Insekt ans Licht kam, hob es zwei seiner sechs dünnen Panzerglieder an die tiefschwarzen Facettenaugen und streckte seinen langen harten Körper zu voller Länge aus. Schlüsselschrecken waren die besten Nachschlüssel, die man sich vorstellen konnte. Sie erledigten die meiste Arbeit allein, vermochten ein Schloss innerhalb kürzester Zeit zu knacken und lebten überwiegend von Maden. Zumindest, solange man sie fütterte ...

Bragk Nattergriff schob das Insekt vorsichtig in das obere Schlüsselloch. Kaum dass sein glänzender Hinterleib darin verschwunden war, begann es im Inneren des Schlosses leise zu klicken. Die Schlüsselschrecke lief Bolzen um Bolzen den Mechanismus ab. Schließlich schoben sich zwei Fühler aus dem Schlüsselloch. Das Tier steckte seinen Kopf heraus und glotzte ihn an.

Nattergriff lächelte zufrieden. Er zog die Schrecke heraus, führte ihren Körper in das darunterliegende Schloss ein und hörte, wie sie sich in seinem Inneren zu bewegen begann.

Und dann hörte er noch etwas anderes.

Die Wachen!

\* Die Schlüsselschrecke wurde im Allgemeinen Zahnstocherschrecke genannt und von den Zwergen zum Entfernen von Essensresten aus den Zähnen benutzt. Die wenigsten wussten von der Möglichkeit, sie als Nachschlüssel zu verwenden.

Aber das konnte doch nicht sein ...

Er warf einen Blick auf die Sanduhr. Die Wachen sollten eigentlich noch gut einen halben Gang entfernt sein! Ein Schweißtropfen lief unter seinem Helm hervor, als er sich zu dem Schlüsselloch hinabbeugte und im Inneren etwas zu erkennen versuchte. Er sah die Beine der Schlüsselschrecke rotieren und hörte ein leises Klicken. Einmal. Ein weiteres Mal. Die Stimmen der Wachen kamen näher. Ein klassisches Eisengerberschloss hatte vier Schließbolzen. Es klickte ein drittes Mal. Nattergriff sah die Schatten der Wachen an der Biegung auftauchen.

Mit einem stummen Fluch eilte er zur Wand und zog sich den Tarnmantel über den Helm. *Sie kamen tatsächlich zu früh!* Bei der Stählernen Garde hätte es so etwas nicht gegeben.

Und dann sah er sie. Durch die grobe Struktur des Stoffs konnte er sie deutlich erkennen. Zwei junge Kurzbärte, die beinahe noch Schale im Bart hatten.\* Beide trugen die martialische schwarz-rote Uniform der Felswehr, Helme mit Visier und zwei geladene Stahlschleudern unter dem Arm. Es war noch nicht lange her, dass diese Waffen geächtet gewesen waren und dem obersten zwergischen Gesetz\*\* zufolge nur gegen Trolle oder Echsen eingesetzt werden durften. Nun

\* »Schale im Bart haben« ist, genau wie »noch nicht ganz geschlüpft sein«, eine Bezeichnung der Unreife, die auf die Tatsache Bezug nimmt, dass Zwerge voll bebartete aus stählernen Eiern zu schlüpfen pflegten.

\*\* Das oberste zwergische Gesetz besagte, dass kein Zwergenartiger einen anderen Zwergenartigen angreifen durfte, solange nicht beide sturztrunken oder in einen Bierzwist verstrickt waren.

aber, da sich durch die Verschwörung des Neuen Stahls Zwerge gegen Zwerge gewendet hatten, war der Große Verwalter vorsichtig geworden. Er wollte Macht demonstrieren. Einschüchtern. Jeden etwaigen Aufruhr im Keim ersticken. Und dafür schickte er nun Kurzbärte mit Schusswaffen durch die Gänge. Für einen anständigen Dieb war das kein Vergnügen. Vor einer Axt lief es sich weit besser davon als vor stählernen Kugeln. Zumal diese beiden mit einer Axt nicht den Hauch einer Chance gegen ihn gehabt hätten.

Unglücklicherweise trugen sie eben Stahlschleudern. Ein weiteres Mal hielt Bragk Nattergriff den Atem an.

Sie kamen tatsächlich bis an die Tür. Einer der beiden war keinen Bart von ihm entfernt. *Nur nicht atmen*, dachte Nattergriff, *nur nicht atmen*. Ein zweiter Schweißtropfen lief ihm über die Stirn. Der Wachtposten zog eine Pfeife hervor, stopfte sie gemächlich und wandte sich dann an seinen Kollegen.

»Sag mal, hast du eigentlich auch gewettet?«

»Natürlich! Dieser Fazzgadt ist schließlich Teil des Schicksalszwergs.\* Es wäre idiotisch, nicht auf ihn zu setzen. Immerhin sind die Götter selbst auf seiner Seite ...«

Nattergriff verdrehte die Augen. Die Arena. Wenn Zwerge ihr Gold nicht mit ehrlicher Arbeit verdienen wollten, dann wetteten sie. Im Gegensatz zu anständi-

\* Der Schicksalszweig war Inhalt einer improvisierten Prophezeiung des einstmals höchsten Priesters der Zwergenheit, der damals fünf zufällig versammelte Zwerge dazu ernannte, die gemäß einer angeblich uralten Weissagung fortan als ein Zwerg denken, handeln und das Imperium retten sollten (s. Bd. 1 *Zwerg und Überzwerg*).

gem Diebstahl war das allerdings wirklich ein schmutziges Geschäft. Er war oft genug selbst in der Arena angetreten. Dort wurde dreckiges Gold gewaschen, wurden verbotene Substanzen genommen und Wettkämpfe manipuliert. Und dabei hatte das Zwergische Zwielicht – oder besser das, was aus ihm geworden war – die Finger im Spiel.

Sollten sie nur wetten. Irgendwann gewannen sie, konnten sich eine Zeit lang besseren Tabak und besseres Bier leisten, und dann war der Zauber auch schon wieder vorbei. Nattergriff hatte höhere Ziele.

Der Wachzwerg hatte etwas Zunder und einen Feuerstein hervorgezogen, und der Meisterdieb schluckte, als die Wache ausholte, um den Stein gegen die Wand zu schlagen. Er konnte gerade noch die Hand zurückziehen, um nicht vom Feuerstein getroffen zu werden. Drei Schläge später hatte sich der Zwerg die Pfeife angesteckt und blies den Rauch in Richtung des Meisterdiebs. Er drang durch den Felsnesselstoff und kitzelte ihn in der Nase. *Rauchen! Während eines Rundgangs! Niemals hätte es das bei der Stählernen Garde gegeben!*

»Hast schon recht. Ich habe auch auf ihn gesetzt. Das dürfte ein sicherer Stein sein. Wo doch die Götter im Spiel sind.«

Jetzt holte der andere Wachzwerg ebenfalls seine Pfeife heraus. Nattergriff fluchte innerlich. Das waren keine Gardisten, das war ein Haufen undisziplinierter Pfeifenlutscher. Kein Wunder, dass die Patrouillenabläufe nicht stimmten.

»Die Quote wird mit Sicherheit niedrig sein. Man müsste verdammt blöd sein, nicht auf diesen Fazzgadt zu setzen, wenn du mich fragst.«